

Desenhar no tempo em que os animais falavam

Drawing in a time in which animals could talk

CARLA MARIA REIS VIEIRA FRAZÃO*

Artigo completo submetido a 11 de maio de 2016 e aprovado a 21 de maio 2016.

*Portugal, artista visual e professora. Licenciatura em Ensino, Educação Visual, Escola Superior de Educação de Leiria, Instituto Politécnico de Leiria. Mestrado em Educação Artística, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes (FBAUL).

AFILIAÇÃO: Agrupamento de Escolas Marinha Grande Poente — Marinha Grande, [Departamento de Expressões], Grupo 240. Rua Professor Alberto Nery Capucho Apartado 385. 2430-231 Marinha Grande, Portugal. E-mail: frazaocarlaeis@sapo.pt

Resumo: Através da ilustração de fábulas de Jean de La Fontaine foi desenvolvido um projeto, com turmas do 5.º ano, que entrecruzou saberes das disciplinas de Português e de Educação Visual sobre género narrativo e narrativa visual. O projeto abrangeu o estudo de conteúdos sobre meios riscadores e representação; e, a aplicação de diferentes metodologias, permitiu refletir sobre a importância de valorizar e explorar atividades de cariz expressivo. **Palavras chave:** narrativa visual / expressão visual / atividade experimental.

Abstract: By illustrating Jean de La Fontaine's fables, a project was developed, with pupils in 5th grade, which crossed contents from Portuguese and Visual Education classes on literary narrative and visual narrative. This project also included the study of contents on drawing devices, and visual representation; and the use of different methodologies enabled the reflection on the importance of valuing and exploring expressive activities. **Keywords:** visual narrative / visual expression / experimental activity.

Introdução

Raposas que comem queijo, cozinham belas refeições e procuram o convívio das cegonhas ou que pretendem enganar os galos, tartarugas determinadas que desafiam a velocidade das lebres, ratos frágeis que libertam leões, lobos que fazem falsas promessas a garças. rãs que cobiçam a corpulência dos bois. ou formigas que, na estação quente, trabalham ao som da melodia das cigarras, entre tantos outros, são muitos os cenários apresentados nas fábulas de Jean de La Fontaine.

O imaginário e as referências expostas nestas narrativas foram utilizadas para apoiar o desenvolvimento de uma unidade de trabalho, com turmas do 5.º ano, na disciplina de Educação Visual, que teve como intuito a ilustração de algumas destas fábulas. Dada a especificidade da temática, o projeto facultou a articulação de conteúdos entre as disciplinas de Português e de Educação Visual sobre género narrativo e narrativa visual, tendo também possibilitado efetuar o estudo de assuntos relativos a representação visual e a meios de expressão.

A dinamização da ação pedagógica considerou fases de trabalho análogas nos dois grupos/turma. No entanto, com intuito de observar o modo como os alunos respondiam a dinâmicas pedagógicas alicerçadas em diferentes paradigmas educativos, as práticas letivas referentes à fase de estudo dos materiais de desenho, aplicadas na representação dos animais, foram distintas. Numa das turmas foi propiciada a exploração de técnicas de expressão e criação diferenciadas; o outro grupo/turma não experienciou esses procedimentos de registo visual, e aplicou os materiais de uso corrente na figuração dos animais.

1. Narrativa visual e género narrativo: saberes em rede

A Unidade de Trabalho *Desenhar no tempo em que os animais falavam*, delineada a partir de fábulas de Jean de La Fontaine, permitiu fazer o estudo contextualizado de assuntos do âmbito da Comunicação e estabelecer a convergência de saberes entre as disciplinas de Educação Visual (EV) e de Português.

Na disciplina de EV os Objetivos Gerais e os Descritores de Desempenho, do Domínio de Referência *Discurso* (D₃), referem a aquisição de conhecimentos sobre: os agentes da comunicação, os elementos da narrativa visual (perspetiva da narração, personagens, contexto), a organização da informação, o enunciado de um discurso e o relato de uma história, de factos e de acontecimentos numa determinada sequência temporal, capacidades de dominar a comunicação como um processo de narrativa visual (Portugal, Ministério da Educação e

Ciência, DGE, 2012: 6,7). Na disciplina de Português os Domínios de Conteúdos da *Oralidade* (O_s), da *Leitura e Escrita* (LE_s) e da *Educação Literária* (EL_s) aludem à aquisição de saberes respeitantes a: compreensão do texto, identificação de informação essencial e de aspetos nucleares dos textos/de contextos/de ações e de relações entre personagens e entre acontecimentos, intenções do autor, reconto, articulação de ideias, sentido da linguagem figurada, personificação, expressão de ideias e sentimentos, identificação de géneros literários (fábula e lenda) (Portugal, Ministério da Educação e Ciência, DGE, 2015: 20-2).

Apesar da ênfase do projeto ter versado sobre narrativa visual, o mesmo abrangeu ainda, na disciplina de EV, o estudo de noções inscritas nos Objetivos Gerais e nos Descritores de Desempenho dos Domínios de Referência *Técnica* (T_s) e *Representação* (R_s) sobre: o conhecimento de características dos materiais riscadores, a identificação de grupos de recursos e de técnicas de execução, o uso da representação como instrumento de registo, o desenvolvimento de capacidades de representação (DGE-Ministério da Educação e Ciência, 2012:5,6).

2. Esboço do projeto: fases de trabalho

O projeto de pedagógico teve como objetivo final a realização de um livro com a ilustração de algumas das fábulas estudadas. A concretização desta intenção envolveu a definição de diferentes etapas de trabalho que consistiram:

- I — na análise dos textos,
- II — no desenvolvimento de estudos gráficos dos animais;
- III — na elaboração do livro.

Na fase inicial (I), correspondente ao estudo dos textos, a análise recaiu sobre: a identificação dos acontecimentos e dos personagens principais, o reconhecimento dos contextos e da sequência de ações, a identificação da moral da história. Após esta interpretação foi elaborado um argumento com “frases-chave” que assinalavam os momentos e/ou factos nucleares das narrativas. Este “resumo”, e/ou síntese, seria importante para auxiliar a representar as ideias e a traduzir os acontecimentos narrados para uma sucessão de imagens.

O estudo dos animais que figuram nas fábulas (fase II) adveio da abordagem de conteúdos sobre os materiais riscadores e sobre representação visual. A ênfase das atividades de ensino/aprendizagem incidiu sobre a aquisição de conhecimentos relativos às características dos meios de registo, à importância da observação aquando da perceção dos referentes visuais, à análise do todo e

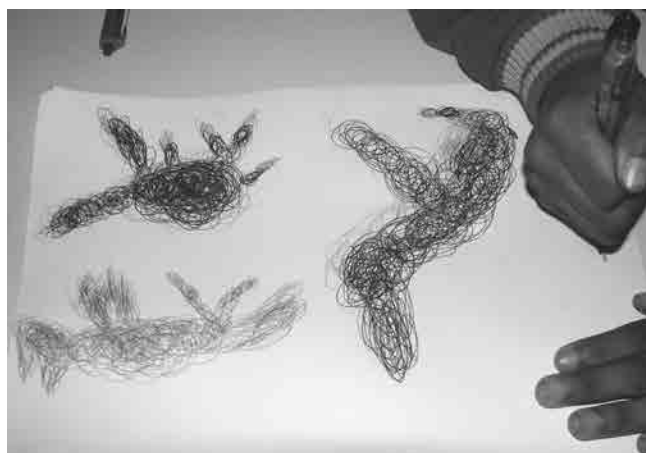


Figura 1 · Grupo/turma que experienciou recursos expressivos diferenciados. Alunos do 5.º ano a registar a silhueta dos animais que figuram nas fábulas com esferográfica e aguada de guache (2015). Fonte: própria.

Figura 2 · Grupo/turma que experienciou recursos expressivos diferenciados. Alunos do 5.º ano a registar a silhueta dos animais que figuram nas fábulas com esferográfica e aguada de guache (2015). Fonte: própria.

das partes, à necessidade de identificar especificidades das formas e de desenvolver um modo individual de expressar/comunicar ideias.

A última etapa (III) foi direcionada a realização do livro, em formato de *le-porello*, tendo sido feita a abordagem de noções sobre narrativa visual e características da mensagem visual, tipos de plano, características do cenário onde decorrem as ações, características e expressão dos personagens. A transposição dos textos para uma sequência visual, foi precedida pelo estudo de um guião (*storyboard*), tendo por base o argumento que fora elaborado na fase inicial do projeto. Após a realização dos esboços preparatórios os alunos escolheram a técnica e os materiais a utilizar e passaram à composição final das ilustrações.

2.1 Atividades de sala de aula: diferentes metodologias

A operacionalização do projeto foi dinamizada segundo uma estrutura base similar nos dois grupos/turma; contudo, as ações pedagógicas correspondentes à fase de desenvolvimento dos estudo visuais (etapa II) e à abordagem dos conhecimentos foram diferentes.

Num dos grupos/turma as aprendizagens procederam de atividades práticas, de natureza expressiva diversificada, em que prevaleceu a experimentação e a exploração de técnicas de representação e criação plástica, onde é possível estabelecer vínculos com ações desenvolvidas no domínio da criação visual.

A outra turma não contactou com essas dinâmicas de expressividade. As ações de sala de aula foram orientadas pelas disposições do manual da disciplina, e a aquisição de saberes teve por base as menções de caráter teórico inscritas nos objetivos e nas metas curriculares, que aludem à interiorização de saberes especializados. Os estudos gráficos dos animais foram desenvolvidos com os recursos materiais dos alunos de uso corrente, por exemplo as canetas de feltro e os lápis de cor.

2.2 Projeto em sala de aula: atividades expressivas diferenciadas, aprender fazendo

O desencadear da proposta de atividade expressiva, correspondente à fase de estudo dos personagens das fábulas, foi precedida pela observação de representações de obras de arte (H. Moore, P. Salgado, P. Rego, J. Resende, H. Rousseau, Franz Marc, H. Matisse, etc.) que contribuíram para a contextualização das diferentes propostas de expressão, para abordar os assuntos em estudo, e para fazer menção a noções sobre percepção visual, expressividade, expressão/comunicação de ideias e linguagem individual.

A natureza das intervenções, de caráter prático, foi organizada com intuito

de auxiliar os alunos a desenvolverem capacidades de observação, a promover uma maior fluidez de movimento no registo visual, e a efetuar o estudo dos conteúdos durante o decorrer da experimentação. Ou seja, à medida que os meios riscadores foram manuseados foi chamada a atenção para questões específicas — as marcas gráficas do material, os efeitos resultantes de aplicação de diferentes pressões sobre os meios, o modo como os materiais se inter-relacionam, o contraste, a configuração dos referentes observados, a relação entre elementos da forma, etc.

A sequência de técnicas de experimentação e criação foi organizada de modo a possibilitar o contacto progressivo com os meios de registo, e de forma a que os alunos pudessem fazer novas associações entre os materiais, aplicando alguns dos saberes já experimentados. Assim, nas primeiras sessões o grupo/turma captou a silhueta dos animais com lápis de cera, esferográficas e aguadas de guache (Figura 1 e Figura 2).

Nas ações posteriores, dinamizadas em diferentes tempos letivos, os alunos desenvolveram os estudos visuais dos animais através da linha de contorno, experimentaram técnicas mistas (Figura 3) e realizaram representações com pincel e guache sobre suportes preparados (Figura 4).

No decorrer das aulas observou-se que os alunos se dedicavam com interesse às suas representações, apresentavam alguma expectativa relativamente à técnica que seria apresentada e efetuavam os registos visuais de modo mais espontâneo.

2.3 Projeto em sala de aula: recursos de uso corrente

As atividades pedagógicas implementadas, em sala de aula, com o grupo/turma que não experienciou as ações de expressividade foram organizadas a partir de dois momentos distintos. Num período inicial da aula foi efetuado o estudo teórico dos conteúdos e, de seguida, num segundo segmento do tempo letivo procedeu-se à aplicação desses saberes na representação dos animais que figuram nas fábulas.

A abordagem dos assuntos ocorreu em conexão com disposições apontadas no livro da disciplina, e aula após aula foi explorado um dos meios riscadores sugeridos — lápis de grafite, lápis de cor, lápis de cera e canetas de feltro (Figura 5 e Figura 6).

Durante a fase de aula dedicada ao desenvolvimento das representações gráficas constatou-se que: o período de concentração dos alunos era menor, nos desenhos em que exploravam os meios com cor muitos, dos alunos, necessitavam de fazer um esboço prévio com lápis de grafite (Figura 7), utilizavam a borracha com muita frequência e alguns não conseguiam concluir os estudos dos animais no prazo estabelecido (Figura 8).

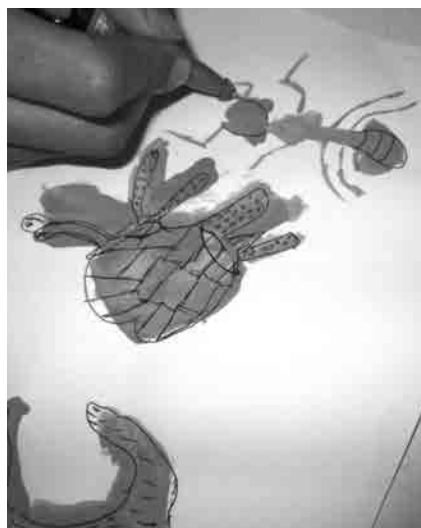


Figura 3 · Grupo/turma que experienciou recursos expressivos diferenciados. Aluno do 5.º ano a explorar técnicas mistas. Desenho dos animais que figuram nas fábulas com esferográfica sobre silhueta de guache (2015). Fonte: própria.

Figura 4 · Grupo/turma que experienciou recursos expressivos diferenciados. Aluno do 5.º ano a explorar técnicas mistas. Desenho dos animais que figuram nas fábulas com pincel e guache sobre folha preparada (2015). Fonte: própria.

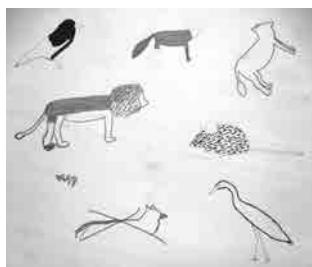
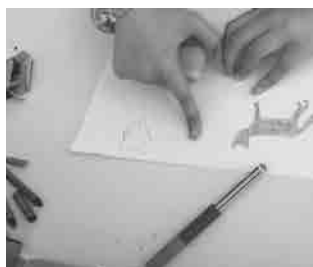
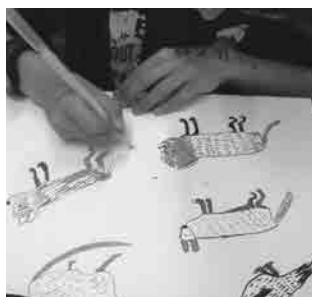


Figura 5 · Grupo/turma que não contactou com recursos expressivos diferenciados. Alunos do 5.º ano a efetuar a representação visual dos animais que figuram nas fábulas com lápis de grafite e com canetas de feltro sobre folha de papel cavalinho (2015). Fonte: própria.

Figura 6 · Grupo/turma que não contactou com recursos expressivos diferenciados. Alunos do 5.º ano a efetuar a representação visual dos animais que figuram nas fábulas com lápis de grafite e com canetas de feltro sobre folha de papel cavalinho (2015). Fonte: própria.

Figura 7 · Grupo/turma que não contactou com recursos expressivos diferenciados. Aluno do 5.º ano a efetuar a representação visual dos animais com lápis de grafite, e aplicação posterior de cor com lápis de cera sobre folha de papel cavalinho (2015). Fonte: própria.

Figura 8 · Grupo/turma que não contactou com recursos expressivos diferenciados. Exemplo de estudo inacabado, dos animais que figuram nas fábulas. Registo de aluno desenvolvido com lápis de grafite e com aplicação de canetas de feltro sobre folha de papel cavalinho (2015). Fonte: própria.

2.4 As narrativas visuais: refletir sobre os resultados

A etapa final do projeto foi destinada à ilustração das fábulas e à elaboração do livro. As narrativas visuais desenvolvidas pelos alunos da turma em que foi aplicado um método expositivo no estudo dos saberes, e em que a atividade prática não concedeu espaço suficiente à descoberta e à atividade espontânea do aluno (Figura 9), apresentam diferenças em relação às ilustrações realizadas pela turma em que prevaleceu a abordagem pedagógica dos conteúdos através de ações ativas, construtivas e de descoberta (Figura 10).

Ainda que o “produto final” das intervenções aplicadas nos dois grupos/turma seja distinto, a nível da exploração dos materiais e/ou da linguagem plástica, será importante direcionar a reflexão para os processos envolvidos na intervenção educativa, as questões que o projeto provocou, e não apenas para os resultados. É de apontar que os métodos de planificação e de desenvolvimento de uma ação educativa influenciam: o modo como é focado um assunto a escolha de recursos, a apresentação e as referências a destacar; os modos de pensamento e as relações que se estabelecem; a escolha de competências e de domínios (cognitivo, afetivo, motricidade) a promover, tal como a seleção de experiências/atividades.

António Quadros Ferreira (Ferreira, 2007:74-75, 111-112) sublinha a importância dos contextos educativos e da coreografia da prática educativa privilegiar os processos e não os produtos. Os processos encerram em si uma dinâmica construtiva e construtora que contempla múltiplos aspetos, e a teoria e a prática são pensados em contexto de simultaneidade ou reciprocidade. Os contextos estruturam as condições em que se efetiva a aprendizagem e permitem que os alunos compreendam os seus modelos, competências, interesses de aprendizagem e que façam escolhas. Também Wigfield, Tonks, & Klauda (apud Trindade & Bahia, 2014:124-25), no âmbito de princípios relacionados com o desenvolvimento de competências e de motivação, salientam a relevância dos processos de aprendizagem sobre os resultados, a que se acrescenta, entre outros, o interesse e os desafios suscitados pelo conteúdo curricular.

Tendo por base estas considerações constatou-se que a dinamização das estratégias de acentuado cariz expressivo exploratório, num dos grupos/turma, revelou-se favorável ao desenvolvimento de competências de perceção, dotou os alunos de recursos de representação e de criação visual, que permitiram estabelecer novas relações, fazer novas escolhas e procurar modos individuais de enunciado de um discurso ou de uma ideia; tendo auxiliado ainda a motivar e a promover uma participação mais ativa nas atividades de aula.

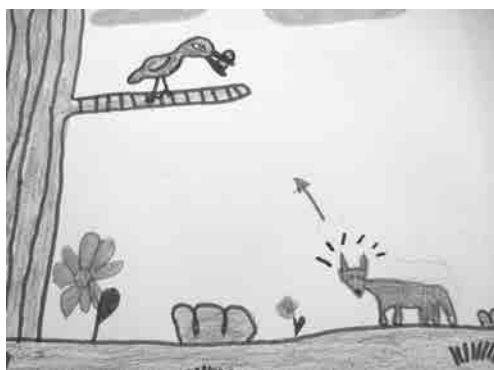


Figura 9 · Exemplos de ilustração de uma das cenas da fábula “O Corvo e a Raposa”, desenvolvida com aplicação de lápis de cor e caneta de feltro. Trabalho de aluno do grupo/turma que não contactou com técnicas expressivas diferenciadas (2015). Fonte: própria.

Figura 10 · Exemplo de ilustração de uma das cenas da fábula “O Corvo e a Raposa”, desenvolvida através de desenho com pincel e tinta de guache sobre folha preparada. Trabalho de aluno do grupo/turma que contactou com técnicas expressivas diferenciadas (2015). Fonte: própria.

Conclusão

Na atualidade, perante a pluralidade de circunstâncias com que o professor é confrontado, é necessário analisar questões relativas a motivação, participação ativa, eficácia e aprendizagem. As circunstâncias do contexto local, as necessidades do grupo e do indivíduo, os interesses divergentes dos assuntos escolares, a obrigatoriedade de cumprir um programa curricular, e de, por vezes, abordar conteúdos distantes da realidade dos alunos, constroem a prossecução do êxito escolar. Perante estes fatores, os agentes que se encontram envolvidos, de modo direto, na ação educativa são desafiados, em sala de aula, a estabelecer um equilíbrio entre o currículo, o contexto e o aluno. Torna-se, pois, fundamental equacionar o desenho dos programas curriculares, criar espaço para o diálogo entre pares, refletir sobre a ação letiva e desenvolver enunciados pedagógicos “magnetizantes” que provoquem a curiosidade dos alunos, que proporcionem a integração de saberes disciplinares e que promovam uma alteração de atitudes.

Sobre as discrepâncias entre currículo e sala de aula Eisner (2004: 186) identifica a existência de um currículo *in vivo* e de um currículo *in vitro*, sendo que existe uma distância entre os programas, as diretrizes e os objetivos de quem projeta o currículo (a administração central) e entre quem intervém no espaço real.

A reflexão exposta é firmada pelo recente debate educativo que versa sobre eficiência, qualidade e valorização escolar. No âmbito desta temática o Governo estabelece a criação do *Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar* que objetiva a valorização da aprendizagem e o combate do insucesso escolar. As medidas e os princípios apontados neste *Programa* prevêm: o estudo de estratégias de intervenção ajustadas às necessidades específicas da população-alvo; a dinamização de programas de formação contínua que contribuam para o desenvolvimento de estratégias inovadoras; a melhoria das práticas educativas; a produção de conhecimento científico sobre sucesso escolar, condicionantes, monitorização, etc. (Portugal. Resolução de Conselho de Ministros n.º 23/2016:1195).

Referências

- Eisner, Elliot W. (2004) *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Ediciones Paidós. ISBN: 84-493-15119-0.
- Ferreira, António Quadros (2007) *Pensar a Arte, Pensar a Escola*. Porto: Edições Afrontamento. ISBN: 978-972-36-0907-3.
- Portugal, Ministério da Educação e Ciência, DGE (2012) *Metas Curriculares: Educação Visual, 2º e 3º Ciclo*. Portugal.
- Portugal, Ministério da Educação e Ciência, DGE (2015) *Programa e Metas Curriculares do Ensino do Português do Ensino Básico*. Portugal.
- Portugal, Resolução do Conselho de Ministros n.º 23/2016, de 11 de abril. *Diário da República, I Série* — N.º 70. Presidência do Conselho de Ministros. Portugal.
- Trindade, José Pedro & Bahia, Sara. (2014) "For. Mar: um projeto de desenvolvimento do raciocínio espacial através da cooperação". Revista *Matéria-Prima*. ISSN 2182-9756, e-ISSN 2182-9829. Vol. 2 (3): 123-134.